

Aplikasi Belajar Cepat Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini

Suyono, Elisabet Yunaeti A., Tri Susilowati

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu

Lampung, Indonesia

yono.psw@gmail.com, elisabet.sugianto@yahoo.co.id, trisusilowati423@gmail.com

ABSTRACT – In the field of education, it is currently entering a very rapid technological development. In the field of education or learning, especially early childhood learning, it is demanded to keep up with the times where the most effective way to increase interest in learning is by means of teachers who must be able to develop ideas or creativity in using more attractive learning media. Therefore, the authors made a breakthrough by designing learning applications with Android to make it easier to implement by children. To develop the application, the author uses the Life System Development method which can assist in developing the android application. The method stages are system planning, system analysis, system planning, implementation, testing and maintenance. The final result of this application is to make a quick learning application for the introduction of English vocabulary for early childhood based on Android which later can make it easier for children to understand and pronounce properly and easily.

Keywords: Fast Learning, Vocabulary Recognition, English, Early Childhood

ABSTRAK – Dalam bidang Pendidikan saat ini sudah memasuki perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dibiidang Pendidikan atau pembelajaran khususnya anak usia dini pembelajaran dituntut mengikuti perkembangan jaman dimana cara paling efektif untuk meningkatkan minat belajar dengan cara guru harus bisa mengembangkan ide atau kreatifitasnya dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Maka dari itu penulis membuat terobosan dengan merancang aplikasi pembelajaran dengan android agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Untuk pengembangan aplikaski penulis menggunakan metode System Development Life Cyde yang dapat membantu dalam pengembangan aplikasi android tersebut. Tahapan metode adalah perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi, uji coba dan maintenance atau pemeliharaan. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah membuat aplikasi belajar cepat pengenalan kosakata bahasa inggris bagi anak usia dini berbasis android yang nantinya dapat mempermudah anak-anak dalam memahami dan melafalkan dengan baik dan mudah.

Kata Kunci: Belajar Cepat, Pengenalan Kosakata, Bahasa Inggris, Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu pendorong munculnya teknologi baru yang berkembang dan memudahkan penyebaran informasi, pertukaran pemikiran, kebudayaan dan budaya di dunia. Bidang pendidikan khususnya Anak Usia Dini sebagai satuan pendidikan paling mendasar mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi saat ini, maka pola pikir anak dalam berinteraksi juga mengalami perubahan. Pada saat umur 2 tahun, anak-anak mampu memproduksi rata-rata dari 338 ucapan yang dapat dimengerti dalam setiap jam, cakupan lebih luas antara rentangan 42 sampai 672 ucapan. Pada usia 2 tahun lebih tua anak anak dapat menggunakan kira-kira 134 kata-kata pada jam yang berbeda, dengan rentangan 18 untuk 286 ucapan. [1] Pola pikir pada anak-anak usia dini proses pembelajarannya lebih cenderung pada bermain sambil belajar, karena kegiatan bermain sangat disukai bagi anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajarannya juga harus dilakukan dengan metode

bermain yang menyenangkan agar anak dapat menyerap pelajarannya dengan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Hafis Setiawan, Ekojono, dan Putra Prima Arhandi (2017) menggunakan metode Fisher yates shuffle dan metode Finite state machine (fsm) membuat sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti membuat game platform 2D sebagai pengenalan alat alat transportasi [2]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Galih Vidia Pangestika, Wawa Wikusna, dan Aris Hermansyah(2017) yaitu membuat sistem untuk mengembangkan minat siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa inggris menggunakan metode Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Dari penelitian tersebut menghasilkan materi pembelajaran untuk anak kelas dua, dengan tujuan membantu dalam pelafalan kosakata berupa gambar dan suara. video pembelajaran dan soal quis yang dapat membantu minat siswa dalam mempelajari bahasa inggris [3]. Kemudian penelitian

yang dilakukan oleh Okta veza, Hanafi, dan Yusniah (2017) yaitu membuat sistem menggunakan web mobile dengan menerapkan metode satu bulan bisa baca. Dalam aplikasi ini sistem pembelajaran dibuat sebagai alat untuk membantu anak usia dini dalam belajar membaca cepat [4].

Dari penelitian diatas sudah jelas bahwa dengan adanya teknologi yang semakin pesat membuat proses dalam membantu penyelesaian masalah kini lebih mudah, tersedianya media teknologi digital tidak hanya membantu proses manual, tetapi juga menjadikan waktu lebih efisien. Dalam penelitian ini sistem dibuat dengan menggunakan aplikasi android yang dapat memudahkan para peserta didik untuk lebih giat dalam belajar serta dapat membantu peran guru ketika anak berada diluar sekolah.

Mengenalkan bahasa asing pada anak usia dini sangat tidak mudah, karena pada usia tersebut anak-anak lebih suka bermain dari pada belajar. Cara yang paling tepat untuk mengenalkan bahasa inggris pada anak usia dini adalah melalui pemanfaatan media yang sering di jumpai dalam kesehariannya. Maka dari itu dengan memanfaatkan smartphone android dapat menjadi solusi agar waktu yang dihabiskan oleh anak-anak tidak hanya bermain diluar rumah.

Anak yang sudah terbiasa dengan sesuatu yang disukainya kemudian diminta untuk melanjutkan ke hal yang tidak disukainya, mereka akan cenderung malas dan enggan [5]. Disisi lain pembelajaran menggunakan media kertas beresiko hilang dan dan butuh ruang penyimpanan adalah masalah utama yang sering dihadapi oleh banyak organisasi terutama bagi mereka yang memiliki jumlah besar dokumen kertas. Oleh karena itu diperlukan solusi yang tepat dengan bantuan teknologi informasi yang dikenal dengan Document Management System. Dengan sistem ini, dokumen kertas diubah dalam bentuk digital dan disimpan dalam fasilitas penyimpanan digital lainnya tanpa kertas. [6]

Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang dengan pesat, dalam penelitian ini diharapkan sebuah sistem mampu membantu meningkatkan semangat belajar untuk para peserta didik, membantu para guru untuk menjawab kesulitan dalam mengarahkan perhatian, minat, serta motivasi sang anak dalam belajar bahasa inggris. Dengan memanfaatkan smartphone android akan menyajikan proses kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Karena pada dasarnya keberadaan seorang anak yang senang sekali terhadap gambar yang menarik. Maka dari itu dengan bantuan aplikasi edukasi ini akan lebih memotivasi anak untuk lebih senang mempelajari Bahasa Inggris.

2. METODOLOGI

A. Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1) Observasi

Menurut Ni'matuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum (2018) Observasi adalah metode pengumpulan data melalui mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati [6].

Pada tahap observasi ini peneliti melakukan suatu pengamatan langsung terkait dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan anak PAUD Permata Bunda setiap harinya. Mulai dari materi yang disampaikan kepada anak sampai dengan tingkat kepuasan anak dalam belajar. Dari hasil tersebut peneliti dapat mendapatkan hasil yang lebih akurat terhadap kegiatan belajar mengajar terkait masalah yang diteliti. Sehingga peneliti mendapatkan data yang sesuai untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan.

2) Wawancara

Menurut Suwartono (2014) Wawancara adalah cara menjangkau informasi atau data melalui interaksi verbal atau lisan. Wawancara memungkinkan kita menyusup ke dalam " Alam " pikiran orang lain, tepatnya hal hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat, dan lainnya yang tidak bisa diamati [7].

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab dengan tenaga pendidik di PAUD Permata Bunda terkait masalah yang diteliti guna memperoleh wawasan untuk mengumpulkan semua data dan informasi terkait dengan masalah yang diteliti.

3) Studi Pustaka

Menurut Muharto dan Arisandy Ambarita (2016) Studi Pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti guna mencari teori dan bukti-bukti empiris atau hasil penelitian ilmiah yang mendukung dan mengarahkan penelitian yang akan dilakukan [8].

Dalam tahap ini juga penelitian memanfaatkan referensi-referensi yang berupa jurnal-jurnal penelitian terdahulu dan berbagai macam buku yang terkait dalam masalah penelitian. Dari proses mencari tersebut diharapkan dapat melengkapi informasi guna membantu dalam penyelesaian pemecahan penelitian.

B. Model Perancangan

Menurut Muhamad Muslihudin dan Oktafianto (2016) *Systems Development Life Cycle (SDLC)* merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*), dan pengelolaan (*maintenance*).

Pola yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak pada penelitian ini yaitu menggunakan bagian metode SDLC.

1) Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Pada tahapan ini dilakukan perencanaan dalam pembuatan Aplikasi pembelajaran cepat menghafal kosa kata Bahasa Inggris untuk anak dengan mempelajari bahasa pemrograman maupun perangkat lunak yang berkaitan dengan proses pembuatan aplikasi Android ini

2) Analisis Sistem (*System Analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan proses penilaian, identifikasi dan evaluasi komponen dan hubungan timbal balik yang terkait dalam pengembangan sistem.

3) Perancangan Sistem (*System Design*)

Dalam tahap ini dibuat bentuk aplikasi dari setiap halaman.

4) Implementasi (*Implementation*)

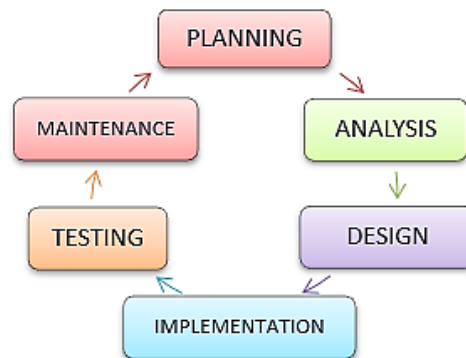
Tahap selanjutnya implementasi. Pada tahap ini merupakan tahap bentuk akhir yaitu sebuah aplikasi android yang mudah diakses menggunakan smartphone

5) Uji coba (*Testing*)

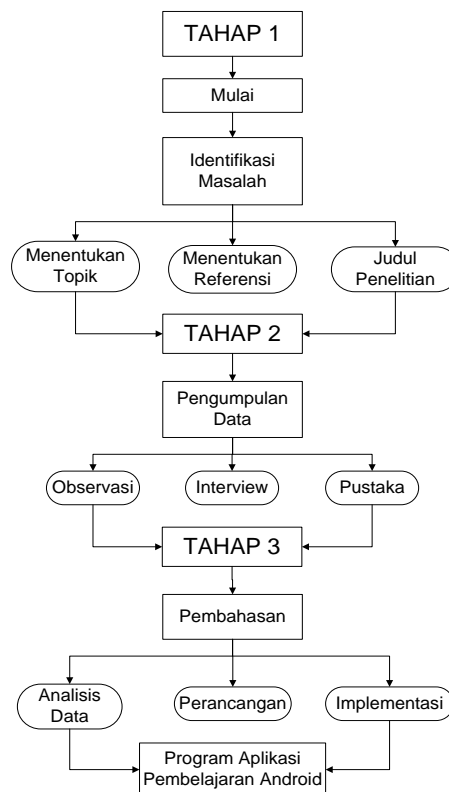
Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelayakan terhadap sebuah aplikasi android pembelajaran kosakata bahasa inggris untuk anak. Tahap uji coba ini dilakukan agar terhindar dari masalah kebutuhan sistem

6) Pengelolaan (*Maintenance*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian ulang terhadap hasil yang diperoleh. Selama itu pula dilakukan pemeliharaan terhadap aplikasi android yang sudah dibuat, dengan tujuan agar aplikasi tidak mengalami permasalahan [9].



Gambar 1. Bagan Metode SDLC



Gambar 2. Diagram Penelitian

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir dalam penelitian ini menjelaskan perancangan aplikasi pembelajaran cepat menghafal kosakata Bahasa Inggris. Mulai dari persiapan dalam menentukan topik hingga akhir penelitian.

Tahap Pertama; tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan jurnal yaitu menentukan topik, referensi, sampai menentukan judul penelitian.

Tahap Kedua; tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data. Peneliti menggunakan metode observasi, interview, dan studi pustaka.

Tahap Ketiga; pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dengan tujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data, melakukan perancangan terhadap sistem, sampai aplikasi siap diimplementasikan.

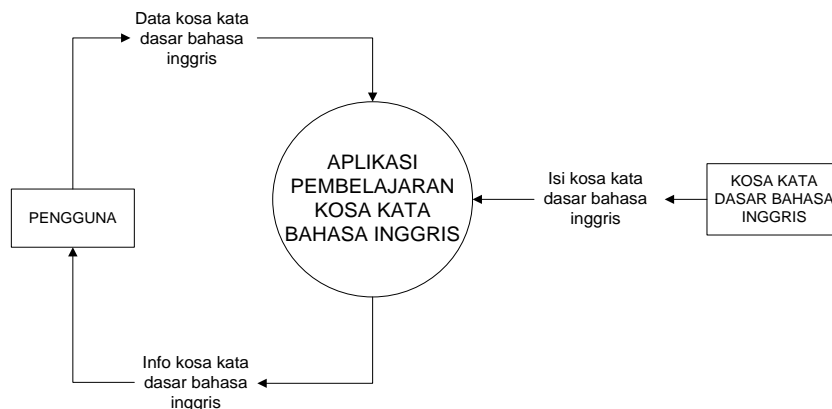
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diagram Konteks

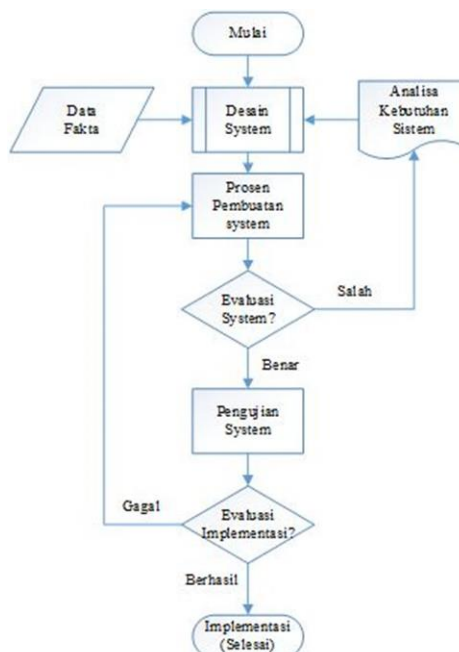
Pada diagram konteks, sistem melakukan pemrosesan mengenai isi dari aplikasi pembelajaran hingga data yang diperoleh untuk pengguna. Gambar 3.

B. Flowchart Perancangan Sistem

Gambar 4 memperlihatkan *flowchart* perancangan pembuatan sistem android pengenalan huruf, gambar, dan warna pada paud mutiara sari desa podorejo, yaitu dari menganalisa suatu sistem yang dibutuhkan dan suatu adanya data fakta yang ada, setelahnya membuat suatu desain sistem lalu dilanjutkan dengan evaluasi sistem tersebut cocok atau tidaknya dengan yang diinginkan, jika benar maka dilanjutkan dengan implementasi sistem dan selesai.



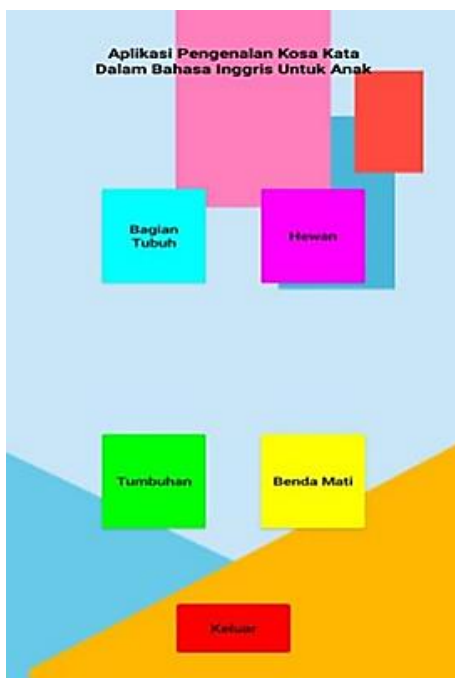
Gambar 3. Diagram Kontek



Gambar 4. Flowchart Perancangan Sistem

C. Implementasi Aplikasi

Pada gambar 5. Menampilkan halaman depan menu utama aplikasi. Dalam tampilan menu utama ini terdapat lima tombol yang dapat diakses melalui halaman ini. Tombol Menu bagian tubuh untuk menuju halaman bagian tubuh, tombol menu hewan untuk menuju halaman bagian hewan, tombol menu tumbuhan untuk menuju halaman bagian tumbuhan, tombol menu benda mati untuk menuju halaman bagian benda mati. Tombol keluar untuk tombol akses keluar dari aplikasi.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Menu Bagian Tubuh

Pada gambar 6. Menampilkan halaman menu bagian tubuh manusia, ada sembilan tombol yang dapat diakses dari halaman gambar yang berisi seperti gambar kepala, rambut, mata, hidung, mulut, telinga, leher, tangan dan jari atau telapak tangan. Tombol Kembali merupakan tombol akses untuk menuju halaman utama program. Pada halaman bagian tubuh ini berfungsi agar anak-anak dapat menghafal bagian tubuh pada manusia.



Gambar 7. Tampilan Menu Hewan

Pada gambar 7. Merupakan halaman Tampilan menu hewan. Terdapat Sembilan tombol yang dapat diakses dihalaman menu hewan ini. Seperti tombol siput, kalajengking, landak, gajah, ikan, burung, kura-kura, sapi dan kerbau. Merupakan tombol untuk mengakses ke halaman masing-masing hewan. Kemudian tombol kembali berfungsi untuk menuju kehalaman depan aplikasi. Halaman ini berfungsi agar anak-anak lebih mengenal berbagai jenis hewan.

Pada gambar 8. Merupakan halaman tampilan menu Tumbuhan. Terdapat Sembilan tombol yang dapat diakses dihalaman tumbuhan ini. seperti tombol bunga melati, Bunga Kenanga, Bunga Anggrek, bunga cempaka, bunga mawar, bunga kaktus, bunga putri malu, bunga jati dan bunga beringin. Merupakan tombol untuk mengakses kehalaman masing-masing bunga. Kemudian tombol Kembali merupakan tombol akses untuk menuju halaman utama program. Pada halaman ini anak-anak diharapkan mampu mengingat jenis-jenis bunga yang ada.



Gambar 8. Tampilan Menu Tumbuhan

Pada gambar 9. Merupakan halaman tampilan menu benda mati. Terdapat Sembilan buah tombol yang dapat diakses dihalaman ini. Seperti tombol meja, kursi, ransel, buku, pulpen atau pena, sepatu, pensil, pintu dan jendela. Merupakan tombol untuk mengakses kehalaman masing-masing benda mati. Kemudian tombol Kembali merupakan tombol akses untuk menuju halaman utama program.



Gambar 9. Tampilan Menu Benda Mati

4. KESIMPULAN

Hasil dari analisis perancangan yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi Belajar Cepat Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini berbasis Android ini disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak PAUD dan dapat diterapkan pada perangkat Android sehingga dapat dibawa kemana saja dengan mudah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Mushlih, H. Rahimah, M. Insiyah, Muzdalifah, U. N. Ajeng, and Dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*. 2018.
- [2] H. Setiawan, Ekojono, and P. P. Arhandi, "Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Untuk Pembelajaran Transportasi Bahasa Inggris Bagi Anak Sekolah Dasar Dan Metode Fisher Yates Shuffle Dan Metoe Finite State Machine (FSM)," 2017.
- [3] G. VidiaPangestika, W. Wikusna, and A. Hermansyah, "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android," vol. 3, No.3, 2017.
- [4] O. Veza, Hanafi, and Yusniah, "Perancangan Aplikasi Modul Pembelajaran Membaca Cepat Dengan Metode Satu Bulan Bisa Baca Berbasis Web Mobile," vol. 1, No.1, 2017.
- [5] Erlangga, E. and Dharmawan, Y.Y., 2017. Implementasi Apps Teacher Kit untuk Proses Administrasi Dosen Mandiri yang Efektif, Efisien, dan Paperless. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 8(2).
- [6] W. Susanty, T. Thamrin, E. Erlangga, and A. Cucus, "Document Management System Based on Paperless," in *1st International Conference on Engineering and Technology Development (ICETD 2012) Universitas Bandar Lampung Faculty of Engineering and Faculty of Computer Science*, 2012, pp. 135–138, [Online]. Available: <http://artikel.ubl.ac.id/index.php/icetd/article/view/101/101>.
- [7] Ni'matuzahroh and SusantiPrasetyaningrum, *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*. UMMPress, 2018.
- [8] Dr.Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Penerbit Andi, 2014.
- [9] Muharto and A. Ambarita, *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Deepublish, 2016.
- [10] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi, 2016.